



# ALMA GRANDE

EL YAQUI JUSTICIERO

EL VALLE  
PERDIDO DE  
BOCHOBOMAMPO

No. 195

\$ 1.00





# PARA SU MAYOR COMODIDAD PUBLICAMOS LAS INSTRUCCIONES PARA "JUEGO YAQUI" EN TAMAÑO MAS GRANDE

- 1.—JUEGO YAQUI se juega entre dos personas y con la ayuda de dos dados, la ficha de ALMA GRANDE, la del JEFE DE PILLOS y las de los SIETE PILLOS. Quien mueve la ficha de ALMA GRANDE siempre inicia el juego partiendo desde el BANCO y avanza en forma ascendente (1, 2, 3, etc.) y SOLO EL podrá utilizar los atajos para subir o bajar hasta la casilla donde lo desee, a voluntad y según los puntos que marquen los dados.
- 2.—Quien mueve las fichas de los pillos y su jefe, iniciará el juego al partir desde la Guarida de pillos y en forma descendente (72, 71, 70, etc.). SOLO la ficha del JEFE DE PILLOS será la que se mueva, de acuerdo con los puntos que marquen los dados y las fichas de los siete pillos restantes se irán colocando en los puntos estratégicos por donde pase el jefe (mina, campo, maderero, diligencia, etc.)
- 3.—Las casillas donde aparece la cara del SUECO, son trampas tanto para ALMA GRANDE como para el Jefe de Pillos. Uno y otro, cuando caigan en ellas, SOLO PODRAN SALIR si con uno o dos dados, hacen un tiro exacto de SEIS PUNTOS.
- 4.—Cada vez que ALMA GRANDE pase por una casilla ocupada por alguno de los pillos, lo enviará a la cárcel. Con 5 pillos encarcelados ganará el juego. También ganará si sólo encarcela al Jefe, para lo cual bastará que haga un tiro EXACTO para llegar a la casilla donde esté el Jefe. Debe recordarse que sólo ALMA GRANDE podrá usar los atajos para subir o bajar y así atrapar a los pillos o al Jefe. ALMA GRANDE tendrá que regresar al número 1 si el Jefe de Pillos llega exactamente a la casilla donde esté ALMA GRANDE.
- 5.—El Jefe de pillos podrá ganar cuando logre llegar al banco. Si se encuentra a sólo dos casillas para lograr su objetivo y al tirar los dados marcan cuatro puntos, por ejemplo, se regresará tantas casillas como las que se haya excedido.
- 6.—Cuando el Jefe de Pillos tenga en la guarida aún a cinco o más pillos y ALMA GRANDE llegue exactamente a la casilla 73 con un tiro exacto, AUTOMATICAMENTE LOS MANDARA A LA CARCEL y ganará de esta manera el juego.
- 7.—Si ALMA GRANDE llega a la casilla número 72 (puente) descenderá hasta la número 60.
- 8.—Si el Jefe de pillos se encuentra en alguna casilla que une los atajos de ALMA GRANDE (en rojo) y éste números arriba también coincide, automáticamente ganará el juego, PUES PODRA DESCENDER HASTA DONDE SE ENCUENTRE FICHA DE JEFE y mandarlo a la cárcel.
- 9.—El Jefe de pillos sólo podrá colocar a sus pillos en los puntos estratégicos inmediatamente después de haber tirado y antes de que lo haga ALMA GRANDE, pues de otra manera PERDERA EL DERECHO DE SACARLOS DE SU GUARIDA, con el riesgo de que ALMA GRANDE, al llegar a ella, los mande a todos a la cárcel.

## ALMA GRANDE

No.195

PUBLICACION SEMANAL

Director: CARLOS VIGIL

Fecha de aparición: 20 de Febrero de 1965.

Revista editada por Publicaciones Herrerías, S. A., e Impresa en sus talleres de Balderas No. 87 Presidente y Gerente General: Rómulo O'Fárril, Sr.—Jefe de Producción: Jorge Báez.—Supervisión Literaria: Guillermo Vigil.—Autorizada como correspondencia de 2a. clase por la Dirección General de Correos con fecha 31 de agosto de 1962 según oficio 2151, exp. 092.440/2454.

Derechos Reservados conforme a la ley.

\$ 1.00 M. N.

IMPRESO EN MEXICO

No se devuelven originales.

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial.

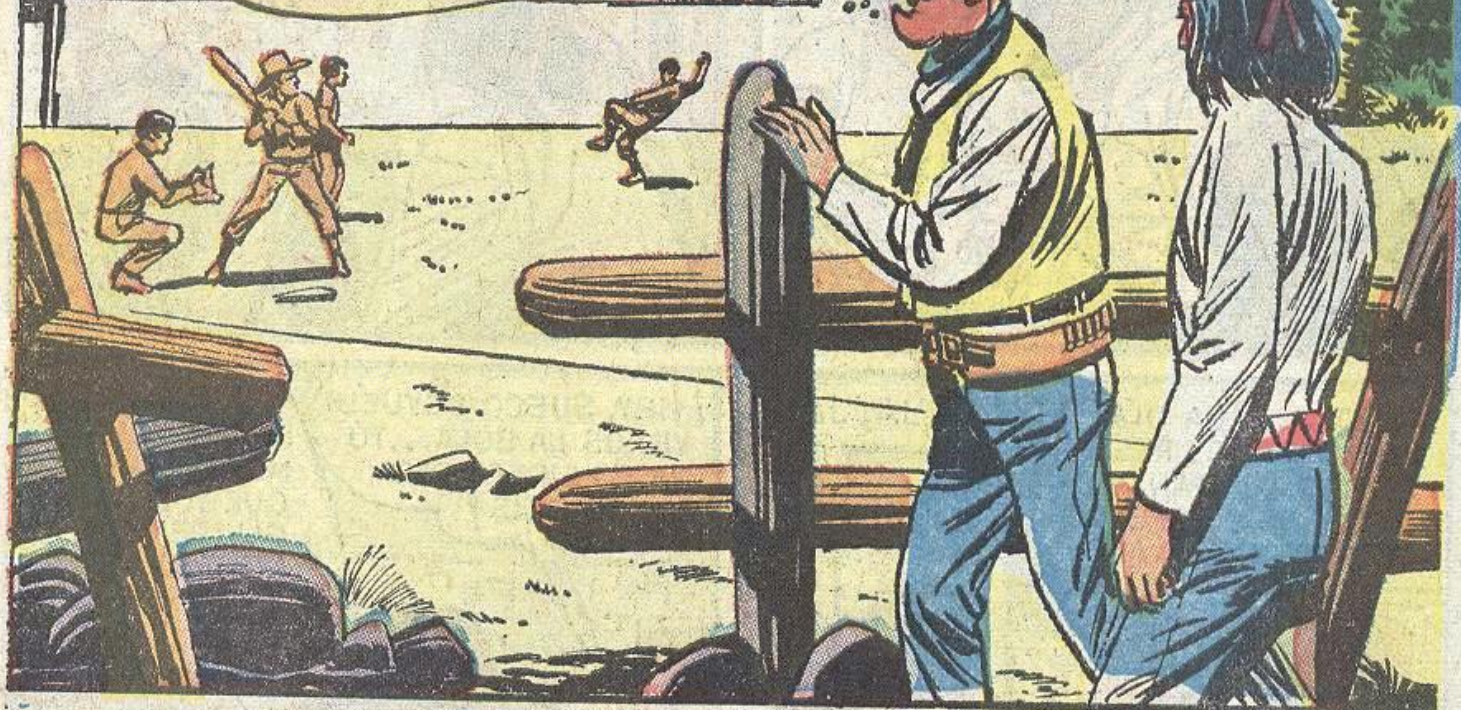


# ALMA GRANDE

EL YAQUI JUSTICIERO

PUES SÍ, MI JOVENAZO SIKI...  
ESTA VIDA AGUANTA, AGUANTA  
MUCHO, SIEMPRE Y CUANDO  
TENGAS UNOS CUANTOS LI-  
TROS DE SOTOL EN LA  
PANZA...

LE PROMETISTE  
A ALMA GRANDE  
NO VOLVER A BE-  
BER...



¡FALSO...TOTALMENTE  
FALSO...!

JURASTE QUE  
NO TÓCARÍAS  
UNA BOTELLA.

GLU  
GLU

¡EXACTO...POR ESO HOY  
ME COMPRÉ DOS!

ALMA GRANDE  
SE VA A  
ENOJAR.

¿TÚ NO SE LO  
IRÁS A DECIR,  
VERDAD?

NO SOY  
CHISMOSO.







TE VOY A DEMOSTRAR QUE EL SOTOL NO ME HACE EFECTO... FÍJATE EN ESTO...

¡TEN CUIDADO, ESA PELOTA VIENE MUY FUERTE!



¿QUÉ TE PASA, TE HAS PUESTO COMO FLOR DE BIZNAGA?

¡CON DIEZ MIL DEMONIOS!



¡JIJOS... CADA DÍA HACEN MENOS RESISTENTES LOS PANTALONES... ESTOS APENAS TIENEN CUATRO AÑOS Y MEDIO!

¡JA, JA, JA!



¡HEY, SUECO, DEVUELVENOS LA BOLA... TÚ YA NO SIRVES PARA EL BEIS!

¿QUE NO? NO HAY EN SONORA MEJOR MÁNAGER QUE YO... NO SE OLVIDEN QUE PILOTEO A LOS VAQUEROS DE PUEBLO YAQUI.



A VER TÍRANOS UNAS CUANTAS BOLAS...

HOY NO ESTOY EN FORMA MUCHACHOS, AÚN NO ME REPORTO AL CAMPO DE ENTRENAMIENTO...



¡SIKI... FÍJATE BIEN CÓMO LE VOY A RECETAR SU CHOCOLATE A ESTE BUQUI!

A VECES NO ENTIENDO NADA DE LO QUE DICES...



A PESAR DEL SOTO, EL VIEJO CONSERVA  
BA POTENCIA EN SU BRAZO.





MIENTRAS TANTO, A CIEN METROS DE AHÍ, -  
DON FEBRONIO, EL BOTICARIO DEL PUEBLO...

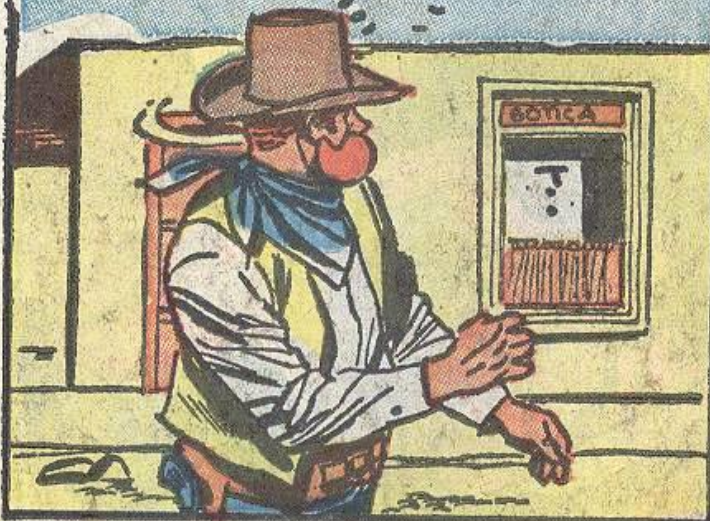


AL MISMO TIEMPO, SIKI PAJKOLA,  
EL PEQUEÑO YAQUI CONECTABA EL  
PRIMER LANZAMIENTO DEL SUECO.





¡BÚFALOS, ESE ES UN  
PALO DE VUELTA ENTERA!



EL BATAZO DE SIKI  
TERMINÓ EN LA BOTICA.



EN ESOS MOMENTOS, DON FEBRONIO SE  
OCUPABA DE GUARDAR SU TESORO EN  
PERFUMES.

ABRE LA BODEGA...  
NO QUIERO CAUSAR  
TENTACIÓN A LOS  
LADRONES.



¡QUE DESGRACIA...!  
ME HE ARRUINADO...



¡JIJOS... ORA SI  
TE ENDROGASTE,  
SIKI!

¡MEJOR PUNTERÍA  
NO PODÍAS HABER  
TENIDO! ¡A CO-  
RRER SE HA  
DICHÓ!



¡CANALLAS... VAGOS...  
ME HAN ARRUINADO!  
¡ME HAN ARRUNADOO!

¿QUÉ LE PASA,  
DON FEBRONIO?







¡ESOS BUQUIS QUE  
JUEGAN EN EL SOLAR!  
TIRARON LA PELOTA Y  
ME HAN ROTO CINCO  
BOTELLAS DE PERFUME.

BUENO, ESO NO  
ES NADA.



¡PERFUME FRANCÉS!  
¡A DOS MIL PESOS BOTELLA!

¡BÚFALOS!

NUNCA FALTA UN CHISMOSO.



¿QUI HUBO SUECO,  
¿YA ACABASTE DE  
JUGAR AL BEIS?

¿ASÍ QUE USTED  
TAMBIÉN ESTABA  
DE VAGO?

UNOS MINUTOS DESPUÉS...



...Y LA PELOTA POR POCO  
ME MATA ADEMÁS DE HA-  
CER TRIZAS DOCE BOTE-  
LLAS DEL PERFUME MÁS  
CARO DEL MUNDO. ¡IMA-  
GINATE A TRES MIL  
PESOS BOTELLA!

HACE RATO  
DIJO QUE  
ERAN SEIS  
DE A DOS  
MIL...



A PAGAR, SUECO,  
NI MODO.

¡ESTAS LOCO!  
YO NO FUI.



CUANDO TRAES LA  
PANZA LLENA DE SO-  
TOL ERES CAPAZ DE  
ESO Y MÁS.

¡TE JURO QUE  
YO NO FUI!





IRÁS A LA CÁRCEL  
MIENTRAS CONSIGUES  
EL DINERO.

DE VERAS YO  
NO LO HICE...  
NOMÁS ESTABA  
LANZANDO...



EL BIGOTE ROJO DICE  
LA VERDAD. EL CULPA-  
BLE SOY YO.



NO SUPE DIRIGIR LA PELOTA...  
PERO LE PAGARE AL BOTICARIO...  
SÓLO NECESITARE CUATRO LUNAS.

¿QUÉ VAS A PAGAR NI  
QUE OCHO CUARTOS!  
¿DE DÓNDE VAS A  
SACAR DINERO?



USTED NO SE PREO-  
CUPE, DON FEBRONIO,  
TIENE LA PALABRA DE  
ALMA GRANDE DE QUE  
SE LE PAGARÁN SUS  
PERFUMES.

BUENO... SI TÚ  
RESPONDES POR  
SIKI, ENTONCES  
YA CAMBIA...

DESPUÉS QUE SE HUBO IDO EL BOTICARIO.



REALMENTE, QUIEN  
DEBÍA PAGAR ES EL  
SUECO.

¿YOOO?  
¿POR QUÉ?





PORQUE SE SUPONE QUE TÚ ERES EL DE MÁS RESPONSABILIDAD.

DEJALO, EL BIGOTE ROJO NO TIENE CULPA, YO CONSEGUIRÉ ORO.



MAÑANA IREMOS A LA MINA Y LE PAGAREMOS A DON FEBRONIO.

¡PROTESTO! CUANDO YO ME HE VISTO EN LIOS, NO HAS SIDO TAN FÁCIL PARA AFLOJAR LOS PESOS...



A TI YA NO TE PUEDO DAR NADA... TIENES COMPROMETIDO EL SUELDO DE CINCO AÑOS. RECUERDA EL BURRO QUE MATASTE CON LANZA... LA CARRETA QUE HUNDISTE EN EL CANAL... EL ...

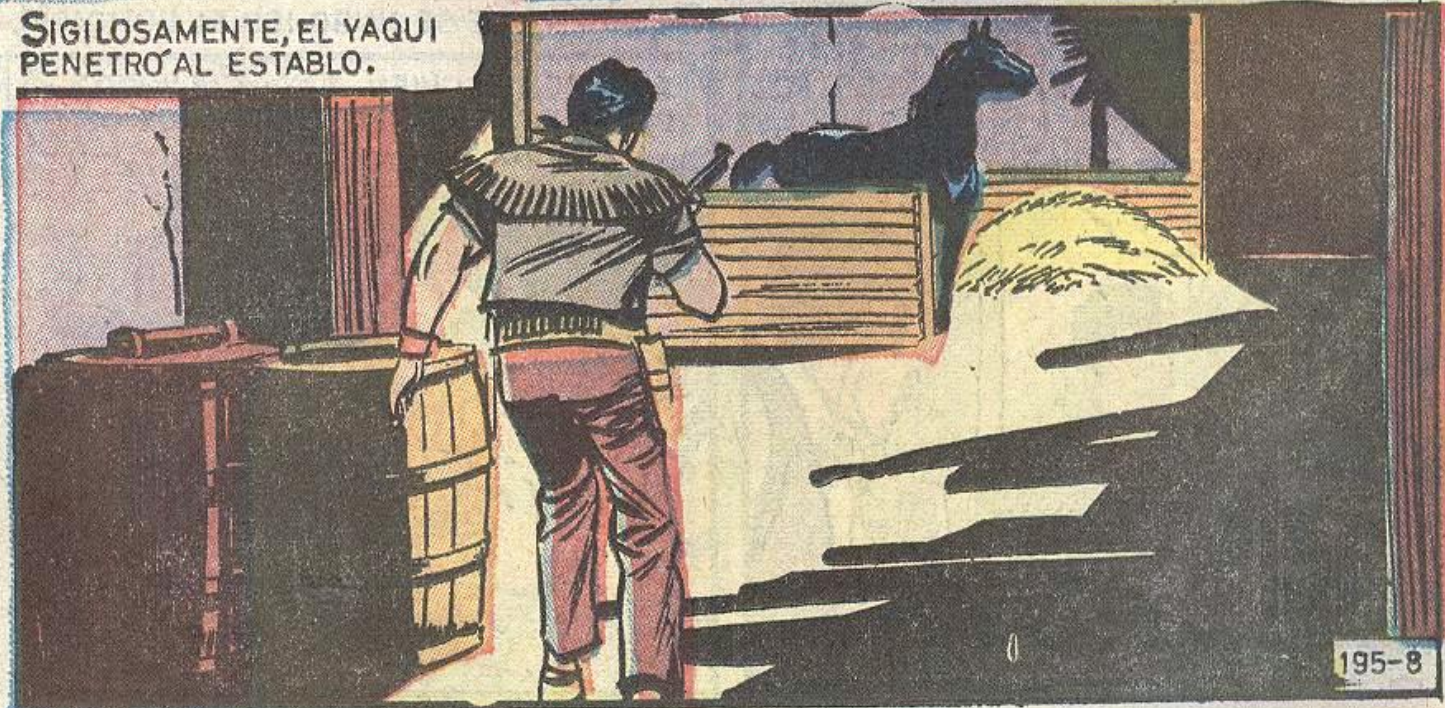
¡YA PÁRALE... HASTA PARECE QUE ESTÁS HACIENDO INVENTARIO!



AQUELLA NOCHE...

ME PARECIO OÍR RUIDOS EN EL ESTABLO...

SIGILOSAMENTE, EL YAQUI PENETRÓ AL ESTABLO.





ALGUIEN SE HABÍA LLEVADO A TARDADO,  
EL CABALLO DEL SUECO:



MMM... DEJARON  
UN MENSAJE.



ES DE SIKI. LE PIDE PRESTADO  
EL CABALLO AL VIEJO Y ME DICE  
QUE VA A UN LUGAR QUE SÓLO  
ÉL CONOCE, A CONSEGUIR EL  
DINERO PARA PAGAR...



LO BUSCARÉ... NO  
PUEDO DEJARLO SOLO.



NUESTRO AMIGO SE  
PUSO EN MARCHA.



MIENTRAS TANTO, SIKI CABALGABA POR  
LA MARGEN DERECHA DEL RÍO YAQUI.







NO CRUZÓ EL RIO...

EN EL VALLE, LAS FIERAS ACOSTUMBRAN BAJAR A LOS BEBEDEROS POR LA NOCHE.

¿QUÉ TE PASA, TARDADO?  
¡NO TENGAS MIEDO!



LA CAUSA DEL NERVIOSISMO DEL EQUINO, ERA UN ENORME PUMA.



¡CROAR!



¡A CORRER!

EL COMISARIO LE SEGUÍA DE CERCA LOS PASOS AL NIÑO YAQUI.



¡DIABLOS, UN PUMA  
PERSIGUE A SIKI!



ESPERO LLEGAR  
A TIEMPO.



CUANDO EL YAQUI LLEGO, ENCONTRO A SIKI EN APUROS.

¡LÁRGATE, GATO APESTOSO...!



¿SE PODRÍA SABER QUÉ HACES POR AQUÍ A ESTAS HORAS?

ESTE... DEBO CONSEGUIR ORO PARA PAGARLE AL BOTICARIO.



TE DIJE QUE NO TE PREOCUPARAS POR ESO, SIKI.

A SIKI NO LE GUSTA DEBERLE A NADIE.



¿Y CUÁLES SON TUS PLANES?

PIENSO IR POR EL PAPIGOCHIC REMONTANDO LA CORRIENTE, HASTA EL VALLE SAGRADO DE BAIBACURI.







TE ACOMPAÑARÉ... HE OÍDO HABLAR DE ESE VALLE Y QUIERO CONOCERLO.

¿DEVERAS IRÁS CONMIGO? ¡ESO SI QUE ES BANY KAI! (muy bueno)

APENAS ASOMÓ EL SOL TRAS LA SIERRA DE BACATETE, LOS DOS YAQUIS SE PUSIERON EN MARCHA.



CUANDO EL SOL CALENTABA FUERTE, HABÍAN PASADO LOS PRIMEROS MACIZOS MONTAÑOSOS.



NO PODREMOS SEGUIR EN LOS CABALLOS, O HABRÁ QUE DAR UN RODEO.

TÚ ERES SABIO, HERMANO, Y SABRÁS QUE HACEMOS.



ALLÁ ABAJO ENCONTRAREMOS MADERA PARA CONSTRUIR UNA BALSA.

YO ME HUBIERA EMBARCADO MÁS ABAJO.







A FALTA DE HACHAS, LOS DOS YAQUIS FABRICARON UNAS, CON PIEDRAS AFILADAS.





DESPUES, COMENZARON  
A CONSTRUIR LA Balsa.



¡COLOCA BIEN ESE  
TRONCO... ESTÁ UN  
POCO LADEADO!

APRENDERÉ MU-  
CHAS COSAS CON-  
TIGO, COMISARIO.



CUANDO EMPEZABA A ATARDECER...

NOS QUEDA POCO  
TIEMPO... EL SOL SE  
ESTÁ OCULTANDO.



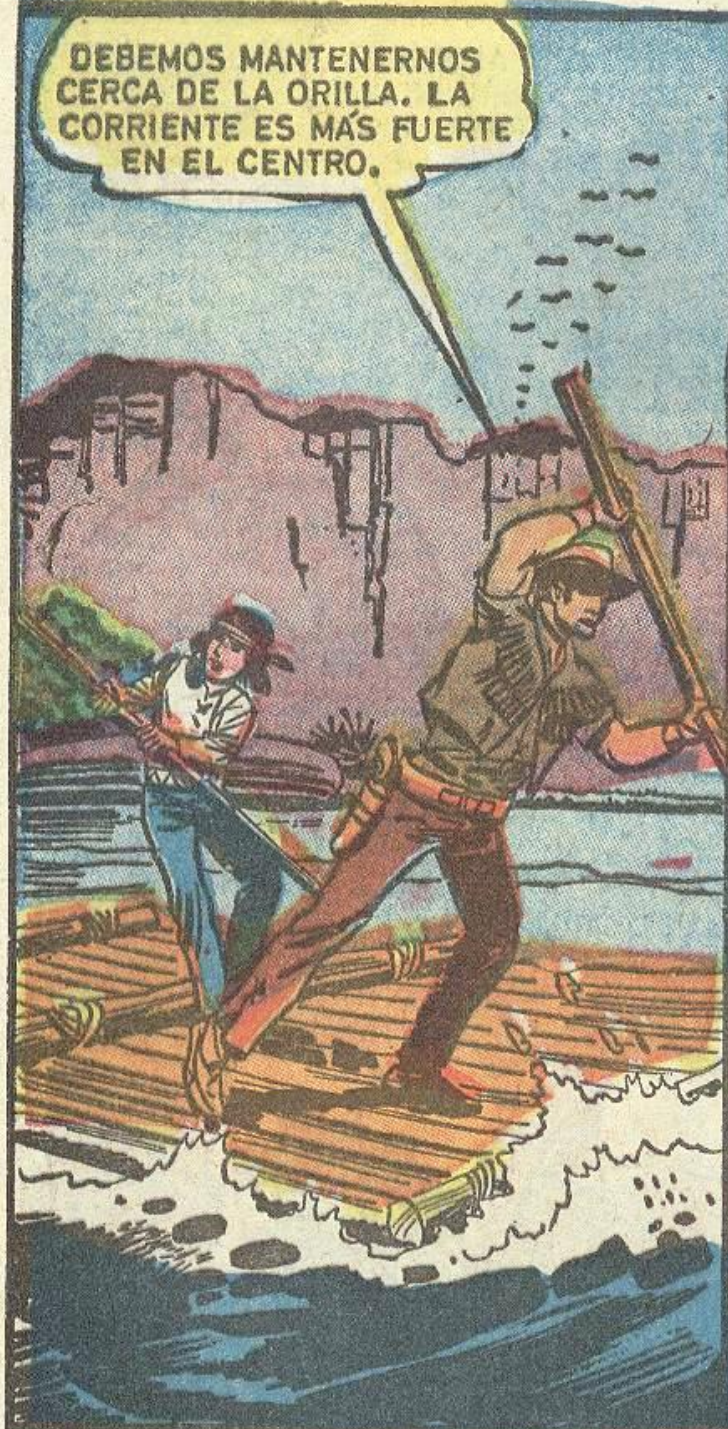
REMAR CONTRA LA CORRIENTE EN EL  
PAPIGOCHIC NO ERA JUEGO.



SANTACUSTA (diablo) YO  
SÓLO NO HUBIERA PO-  
DIDO MOVERLA NI UNA  
VARA.



DEBEMOS MANTENERNOS  
CERCA DE LA ORILLA. LA  
CORRIENTE ES MÁS FUERTE  
EN EL CENTRO.



CUATRO HORAS DESPUÉS...

¡AHÍ ADELANTE ACAMPA-  
REMOS... SIN LUZ ES DI-  
FÍCIL AVANZAR!



LA CORRIENTE JALABA BRUTALMENTE.



YA PUEDES DESEM-  
BARCAR... LA TENGO  
ASEGURADA.

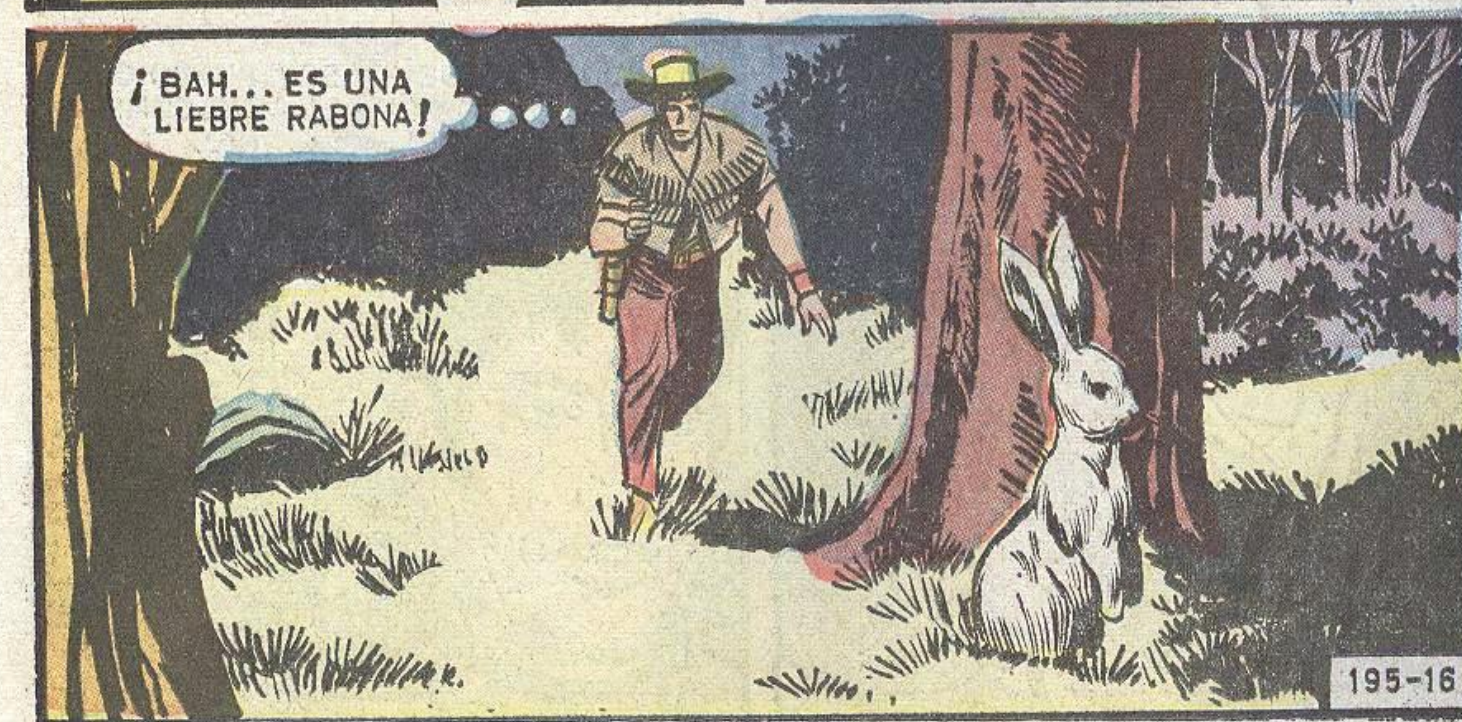


TENDREMOS QUE  
CONSEGUIR COMIDA  
PARA EL CAMINO.

SOY BUENO CON  
EL ARCO, COMISA-  
RIO.











¿DÓNDE ANDABAS,  
ALMA GRANDE?

ESCUCHÉ UN RUI-  
DO, CREÍA QUE SE-  
RÍA ALGÚN GATO,  
PERO RESULTÓ  
UNA LIEBRE  
PEQUEÑITA...



VOY A CONTARTE UNA  
LEYENDA YAQUI, GUAY.  
(hermano  
menor)

ME GUSTAN  
LAS LEYENDAS,  
COMISARIO, MI  
PADRE ME CON-  
TABA MUCHAS.



HABÍA UN VAQUERO TOROCOYORI  
(yaqui renegado) QUE MATÓ AL HER-  
MANO DE UN CACIQUE, LLAMADO  
BUITIMEA...



BUITIMEA TENÍA FAMA DE  
DIABLERO (brujo) Y CUANDO  
SE ENTERÓ DE LO QUE HABÍA  
PASADO CON SU HERMANO,  
TOMÓ FORMA DE PUMA...



...Y ASÍ SE LE APARECIÓ  
AL YOREME, QUE HUYÓ  
DESPAVORIDO...





EL YOREME FUE A SU CASA DE HORCONES, SACÓ UNA ESCOPETA CUATA Y REGRESÓ EN BUSCA DEL PUMA... PERO, ¿QUÉ CREES QUE HABÍA PASADO?

¿QUEÉ?



EL GATO HABÍA DESAPARECIDO Y POR MÁS QUE BUSCÓ EN EL MONTE Y EL VALLE, EN CUEVAS Y AGUAJES NO DABA CON ÉL. PERO A SUS ESPALDAS LO SEGUÍA UNA LIEBRE...



CANSADO Y HAMBRIENTO, EL TOROCOYORI INTENTÓ DISPARARLE A LA LIEBRE, PERO FALLO LOS DOS TIROS Y ANTES DE QUE PUDIERA VOLVER A CARGAR...



... APARECIÓ UN OSO GIGANTESCO QUE LO ATACÓ HACIÉNDOLO PEDAZOS.

¡SANTACUSTA!  
(diablo)



¡ERA BUITIMEA EL DIABLERO QUE SE HABÍA VUELTO OSO!

¿DE VERAS?



CLARO QUE NO ES  
MÁS QUE UN CUENTO,  
PERO ESO NOS ENSE-  
ÑA A QUE SIEMPRE  
QUE ESTEMOS EN EL MONTE,  
DEBEMOS TENER LOS  
OJOS BIEN ABIERTOS  
Y LOS OÍDOS ATENTOS...

LO RECORDARÉ,  
COMISARIO.



ANTES DE MEDIA NOCHE, EMPEZÓ A SO-  
PLAR UN FUERTE VIENTO...

¡ACÉRCATE A MÍ, GUAY,  
ASÍ NO TENDRÁS FRÍO!



¡CLARO, ASÍ COMO FUE UNA  
LIEBRE, PUDO HABER SIDO  
UN PUMA!



EL PAR DE YAQUIS NO SOSPECHABAN EL  
PELIGRO QUE LES AMENAZABA...





PERO EL SEXTO SENTIDO DEL YAQUI LE PREVINO.

VOY A ASEGURAR BIEN  
LA BALSA... EL VIENTO  
ESTÁ SOPLANDO FUERTE.



¡SE LA LLEVA,  
SAI!  
(hermano mayor)

¡DEBEMOS  
EVITARLO,  
SIKI!



SI LA PERDEMOS HABRÁ  
QUE REGRESAR A LOS BOS-  
QUES A CORTAR MADERA  
PARA CONSTRUIR OTRA...



¡AHÍ VA... CREO QUE  
PODRÉ RECOGERLA  
ANTES DE QUE ENTRE  
EN ALGÚN RÁPIDO!





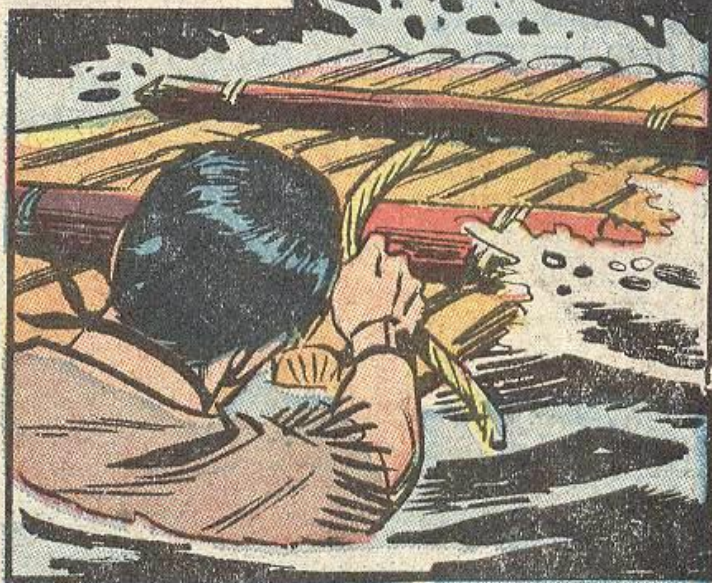
SIN EMBARGO, LA  
MANIOBRA NO ERA  
TAN SENCILLA...



Y CUANDO PARECÍA QUE YA CASI LO  
HABÍA LOGRADO, LA BALSA DIO UN  
TREMENDO TIRÓN.



EL COMISARIO  
LLEGO HASTA  
LA BALSA...



AHORA SÓLO FALTABA LLEGAR DE NUEVO  
A TIERRA.

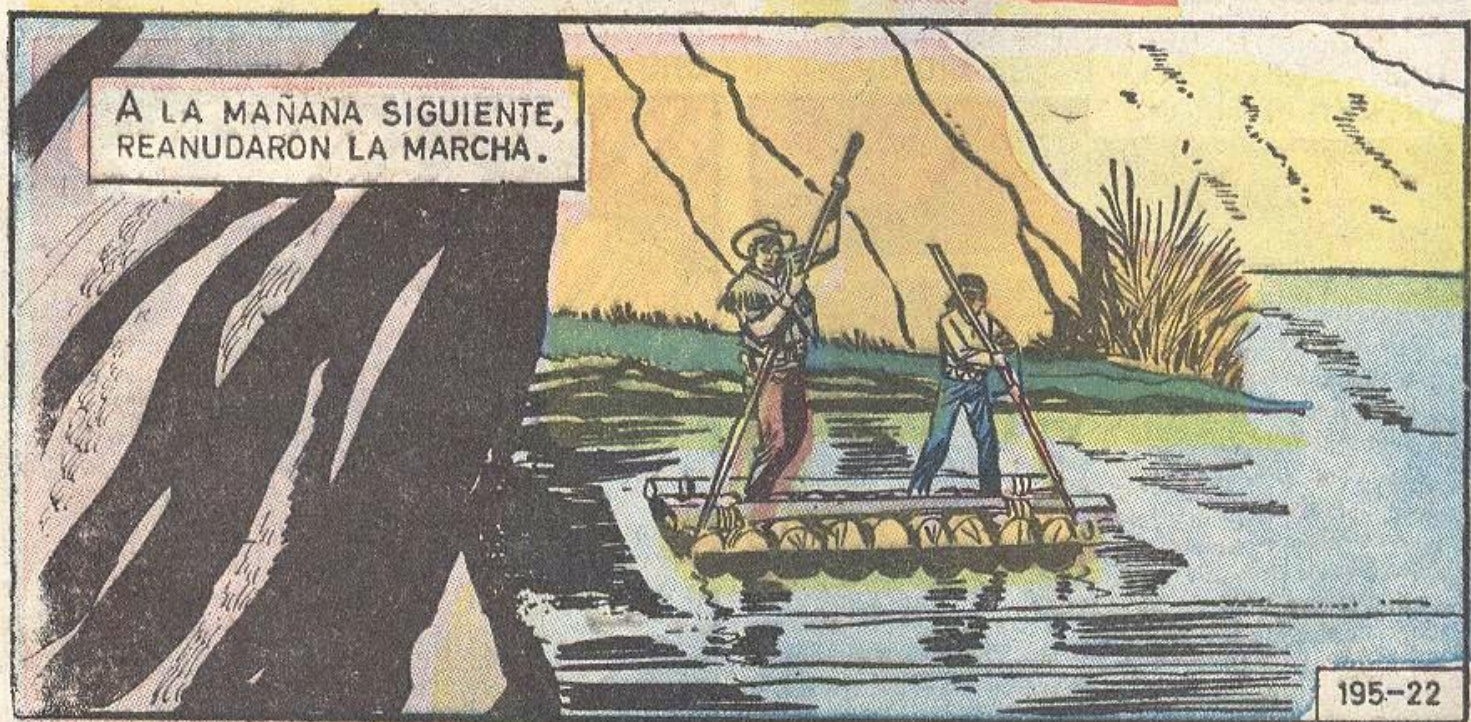


DURANTE UNOS SEGUNDOS EL YAQUI LU-  
CHO POR MANTENERSE FIRME.





NUESTRO AMIGO ESTABA A PUNTO DE SER ARRASTRADO POR LA BALSA CUANDO SIKI ACUDIO EN SU AYUDA.





NO HABÍAN NAVEGADO NI DOS HORAS CUANDO LOS SORPRENDIÓ UNA FUERTE CORRIENTE.

¡LISTO, SIKI, TENEMOS QUE MANIOBRAR...!



¡APOYATE EN LA GARROCHA...



SIN EMBARGO, LA FUERZA DEL RÍO ERA TREMENDA.

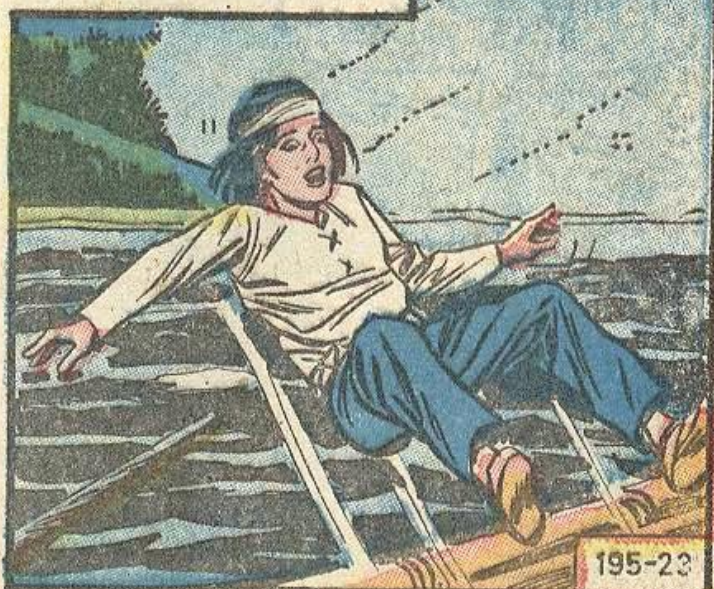
¡FIBRA, SIKI, FIBRA!



¡SUÉLTALA... SUÉLTALA...!



EL PEQUEÑO YAQUI INTENTÓ SOSTENERSE, PERO SALIÓ DESPEDIDO.





ALMA GRANDE NO  
PERDIO TIEMPO...



¡AGUANTA, GUAY (hermano menor),  
YA TE TENGO A MI  
ALCANCE...!



EN POCOS SEGUNDOS,  
ALMA GRANDE ESTUVO  
AL LADO DE SIKI.



AHORA SOLO FALTABA LLEGAR A LA  
ORILLA.

¡NO TE SUELTES  
DE MÍ...YO NADARÉ!



¡PERDIMOS LA  
BALSA, POR MI  
CULPA!

NO TE PREOCU-  
PES, PEQUEÑO,  
CONSTRUIREMOS  
OTRA.





LOS DOS YAQUIS DESANDARON EL CAMINO PARA LLEGAR A LA ZONA BOSCOSA DONDE PROVEERSE DE MATERIAL PARA UNA NUEVA BALSA.



MÁS TARDE LLEGARON A LOS RÁPIDOS DEL RÍO.



PERO NO TUVIERON NECESIDAD DE CONSTRUIR OTRA.



POCO TIEMPO DESPUÉS, PROVISTOS DE NUEVAS GARROCHAS REINICIARON EL VIAJE CONTRA LA CORRIENTE.



ALMA GRANDE EMPEZO A TIRAR DE LA BALSA DESDE TIERRA FIRME.





DURANTE HORAS,  
EL YAQUI JALÓ  
DE LA BALSA.



EN LAS PARTES TRANQUILAS DEL RÍO LA  
IMPULSABAN CON LAS GARROCHAS.



PERO DONDE LAS CORRIENTES DE LOS  
RÁPIDOS LO IMPEDÍAN, EL COMISARIO  
TIRO Y TIRO CON TODAS SUS FUERZAS.



YA BIEN ENTRADA LA TARDE...

¡MIRA, SAI, (hermano mayor)  
AHÍ ESTÁ EL NACIMIENTO  
DEL PAPIGOCHIC! AL  
OTRO LADO ESTÁ EL VALLE  
SAGRADO DE BOCHOB-  
MAMPO.



DONDE VIENEN A  
CAZAR LOS ESPÍRITUS  
DE LOS GUERREROS  
VALIENTES.







UNOS MINUTOS DESPUÉS, SE ENCONTRABAN EN LA PARTE SUBTERRÁNEA DEL RÍO.

¡PARECE LA ENTRADA A LA TIERRA ALTA!



EL PAISAJE ERA IMPONENTE Y DE BELLEZA INDESCRITIBLE.

¡ALZA MÁS EL HAZ, SIKI, PARECE QUE HAY UN RECODO!



SOSTENLO, YO REMARE.



DE PRONTO, EL PEQUEÑO YAQUI QUEDÓ PARALIZADO POR EL TERROR.



¡AHÍ, SAI, AHÍ... ES UNA CULEBRA DE OJOS SALTONES!







¡SAI, NOS VA A MORDER!

¡ACÉRCATE A MÍ SIKI, Y NO TENGAS MIEDO!

EL COMISARIO PUSO UN VALLADAR DE FUEGO ENTRE ELLOS Y LA SERPIENTE.



DE ESA MANERA EVITARON QUE EL ANIMAL PUDIERA ACERCARSE.

SIN EMBARGO, PARECÍA QUE LA BESTEZA LA ENTENDÍA QUE EL ZACATE ACABARÍA POR CONSUMIRSE Y LOS SEGUÍA.



¡SSS!



¡AHÍ VIENE DE NUEVO ESE DEMONIO!



EL COMISARIO TRATABA DE IMPEDIR QUE SE ACERCARA MÁS.



¡NO QUERÍA HACER USO DE LA PISTOLA PORQUE ES PELIGROSO AQUÍ DENTRO, PERO NO QUEDA OTRO REMEDIO!.



ANTES DE QUE LA SERPIENTE VOLTEARA LA BALSA, ALMA GRANDE DISPARÓ CUATRO VECES.



¡ABRÁZATE A MÍ, SIKI, NO TE SUELTES!





**AFORTUNADAMENTE, LOS TIROS  
DEL COMISARIO HABÍAN SIDO  
PRECISOS.**



**¡SE HA HUNDIDO!**

**SI, GUAY, Y NUNCA  
MÁS APARECERÁ.**



**POCO DESPUÉS SALÍAN DEL RÍO SUBTERRÁ-  
NEO AL VALLE SAGRADO DE BOCHOB-  
MAMPO.**

**¡LO LOGRAMOS, SAI...  
LO LOGRAMOS!  
¡AHORA PODRÉ PAGARLE  
AL HOMBRE DE LA  
BOTICA!**



**¡AQUÍ HAY UNA GRAN  
RIQUEZA EN PIELES!  
PERO LA AVENTURA  
QUE HEMOS TENIDO  
VALE MÁS QUE TO-  
DAS LAS AVENTURAS  
JUNTAS.**



**FIN**

**ARG. R.  
ARENAS**

**195-31**



# ÚTILES CONSEJOS PARA PRACTICAR EL JUEGO YAQUI

AHORA VAMOS A EXPLICARLES  
EL CASO DE QUE SEA YO QUIEN  
CAIGA EN LA TRAMPA DEL SUECO.



USTEDES SABEN QUE PARA  
PODER SALIR DE AHI, ES NE-  
CESARIO HACER UN TIRO  
EXACTO DE SEIS PUNTOS,  
YA SEA CON UNO O CON  
DOS DADOS...



PERO VAMOS A PONERNOS  
EN EL CASO DE QUE SIMUL-  
TANEAMENTE CAIGA EN OTRA  
TRAMPA TAMBIÉN EL JEFE DE  
PILLOS, AÚN SIN QUE YO LOGRE  
SALIR DE LA MÍA.



PUES DEBEN RECORDAR QUE NO ES  
TAN FÁCIL HACER ESE TIRO EXACTO  
DE SEIS. ¿QUÉ HACER EN ESE  
CASO?



¿QUIÉN PERDERÍA DE  
LOS DOS? ¿EL QUE  
HAYA CAÍDO PRIME-  
RO EN UNA TRAMPA?

NO, CADA UNO  
SEGUIRÁ TIRANDO  
LOS DADOS HASTA  
QUE LOGRE LOS  
SEIS TANTOS PA-  
RA SALIR Y CON-  
TINUAR EL JUEGO  
NORMALMENTE.

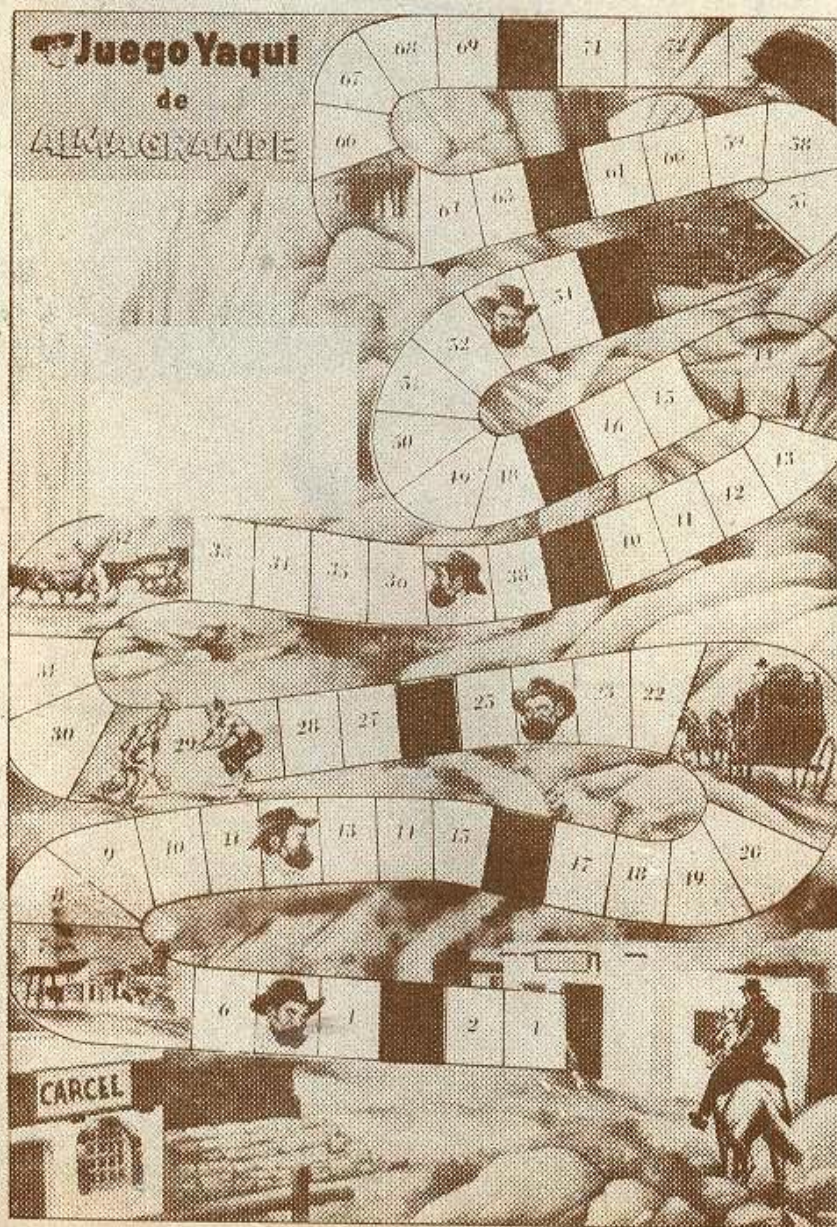




# VEAN QUE FACIL ES FORMAR SU JUEGO YAQUI

Como nuestros lectores se habrán dado cuenta, desde el número pasado estamos republicando cada una de las cuatro partes de que consta el JUEGO YAQUI. En esta ocasión queremos explicarles detalladamente cómo pueden ir pegando cada una de esas partes.

Busquen un cartón, madera, triplay, etc., cuatro veces mayor que el tamaño de la contraportada de esta revista. Después, peguen sobre el ángulo superior izquierdo la parte que publicamos la semana pasada, cuidando de recortar cuidadosamente al ras de la ilustración; enseguida peguen la parte que publicamos en este número en el ángulo superior derecho; en esta forma peguen las otras dos partes que publicaremos en seguida y al final, tendrán completo su JUEGO YAQUI.



Para evitar que se les arrugue, se les rompa o se les maltrate cualquiera de las partes que esten pegando les sugerimos el uso del cemento que utilizan los zapateros y que pueden adquirir en cualquier papelería del país a módico precio; el uso de este pegamento es el más apropiado, pues cualquier excedente se quita fácilmente con la yema de los dedos. Le recomendamos que cuiden de que cada una de las partes de los centros, ensamblen perfectamente bien para que no se noten las uniones y quede como la ilustración.



GANADO

31

30

29

28

27

TRIBU YAQUI

DIRECCION DE ALMA GRANDE

9

10

11

13

14

8

7

DIRECCION DE ALMA GRANDE

FERROCARRIL

6

5

4

3

CARCEL